

<<中文版Flash CS6 完全自学一本通>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS6 完全自学一本通>>

13位ISBN编号：9787121193903

10位ISBN编号：7121193906

出版时间：2013-3

出版时间：电子工业出版社

作者：张晓景

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

内容概要

Flash CS6是Adobe公司推出的一款全新的矢量动画制作和多媒体设计软件，广泛用于网页设计、网站广告、游戏设计、MTV制作、电子贺卡和多媒体课件等领域。

本书由浅入深，通过循序渐进的方式介绍了Flash CS6的各种基础知识和操作，以及Flash中各种动画的创建方法和技巧。

张晓景和柳立言编著的《中文版Flash CS6完全自学一本通》共分为21章，主要包括Flash动画基础知识，掌握Flash CS6基本操作，Flash CS6中的绘图技法，Deco工具的使用，图形颜色处理，使用导入的素材，Flash中对象的操作，文本的使用，熟悉“时间轴”面板，元件、实例和库，元件的滤镜效果和混合模式，Flash基础动画制作，Flash高级动画制作，骨骼运动和3D动画，应用声音和视频，ActionScript 3.0基础，ActionScript 3.0应用，Flash动画的测试与发布，按钮和导航菜单动画制作，贺卡、MTV和动画短片制作等。

本书结构清晰，案例实用精彩，文字通俗易懂，与实践结合非常密切，案例讲解与Flash CS6中的各部分功能紧密结合，具有很强的实用性和较高的技术含量。

配套光盘中收录了本书所有案例的素材文件和最终源文件，读者可以通过这些素材进行实例操作，以便加深对本书内容的理解，提高软件应用能力。

《中文版Flash CS6完全自学一本通》适合喜爱Flash动画的初、中级读者作为自学参考书，也可以作为各培训学校和机构动画专业的教学参考用书，还可以供网页设计、动画设计人员使用，是一本实用的Flash动画设计宝典。

书籍目录

目 录第1章 Flash动画基础知识 11.1 Flash发展的历史特点 11.1.1 Flash的发展历史 11.1.2 Flash动画的特点 21.2 Flash的设计原则 31.3 Flash动画的应用 41.3.1 网络广告 41.3.2 电视领域 51.3.3 电影领域 51.3.4 音乐领域 51.3.5 多媒体教学领域 61.3.6 网络贺卡领域 61.3.7 手机领域 71.3.8 游戏领域 71.4 传统动画的制作流程 81.4.1 前期筹备阶段 81.4.2 绘制阶段 81.4.3 后期制作 81.5 Flash动画的制作流程 81.5.1 前期策划 91.5.2 撰写剧本 91.5.3 绘制分镜头 91.5.4 制作阶段的主要任务 91.5.5 后期处理 101.5.6 发布 101.6 Flash动画的设计要素 101.6.1 预载动画 (Loading) 101.6.2 图形 101.6.3 按钮 101.6.4 音乐、音效 101.6.5 ActionScript 111.6.6 其他 111.7 图像的基础知识 111.7.1 像素和分辨率 111.7.2 矢量图和位图 121.8 Flash动画基本术语 131.8.1 文件的类型 131.8.2 帧、关键帧和空白关键帧 141.8.3 帧频 141.8.4 场景 151.9 Flash其他相关术语 151.9.1 Adobe AIR 151.9.2 Android 151.9.3 IOS 151.9.4 Flash Lite 161.9.5 ActionScript 161.10 帮助 161.10.1 Flash帮助文件和支持中心 161.10.2 获得最新版的Flash Player 161.10.3 Adobe 产品改进计划 171.10.4 Adobe 在线论坛 171.10.5 其他帮助信息 181.11 扩展功能 181.11.1 Exchange 181.11.2 Omniture 181.11.3 管理扩展功能 191.11.4 管理AIR SDK 201.11.5 “Kuler”面板 201.12 使用Adobe TV 201.13 专家支招 211.13.1 如何处理Flash动画和ActionScript脚本的关系 211.13.2 如何获得Adobe Flash CS6软件 211.14 总结扩展 211.14.1 本章小结 211.14.2 举一反三——Flash动画的分类 21第2章 掌握Flash CS6的基本操作 232.1 Flash CS6的安装与启动 232.1.1 安装Flash CS6 23应用案例——安装Flash CS6 242.1.2 启动Flash CS6 252.2 Flash CS6的新增功能 252.2.1 在创建期间共享资源 252.2.2 复制/粘贴图层 252.2.3 在更改舞台大小时缩放内容 262.2.4 转换和导出位图 262.2.5 缓存为位图 272.2.6 新增的“代码片段” 272.2.7 自动保存与自动恢复 272.2.8 AIR for Android 支持 272.2.9 通过USB端口在设备上调试 282.2.10 TLF文本增强 282.2.11 更新的“项目”面板 292.2.12 将播放控制器与循环范围集成 292.2.13 新的“解决库冲突”对话框 292.2.14 新的“发布设置”对话框 302.2.15 为AIR 远程调试选择网络接口 302.2.16 高效SWF压缩 302.2.17 Toolkit-for-CreatJS 312.2.18 导出Sprite表 322.2.19 导出PNG图片序列 322.2.20 “直接”模式发布 322.2.21 从Flash获取最新版Flash Player 332.3 Flash CS6的工作界面 332.3.1 Flash CS6的“欢迎”屏幕 332.3.2 Flash CS6的工作界面 342.3.3 认识Flash CS6的主菜单 352.3.4 Flash CS6菜单的操作 362.3.5 自定义键盘快捷键 37应用案例——自定义键盘快捷键 392.3.6 认识工具箱 392.3.7 自定义工具面板 40应用案例——自定义工具箱工具 412.3.8 工具箱的相关操作 412.3.9 认识面板 422.3.10 面板的基本操作 442.4 存储和切换工作区 472.4.1 常用工作区 472.4.2 新建工作区 472.4.3 删除、重命名工作区 482.4.4 恢复工作区 492.5 新建与管理Flash文档 492.5.1 新建动画文档 49应用案例——新建一个空白的Flash文档 512.5.2 新建模板动画文档 52应用案例——使用模板新建一个垂直横幅文件 542.5.3 文档的基本操作 562.6 打开与保存Flash文档 572.6.1 打开Flash文档 572.6.2 打开最近的文档 582.6.3 保存Flash文档 582.6.4 自动保存与恢复 592.6.5 关闭Flash文档 602.7 设置Flash动画环境 602.7.1 文档属性 602.7.2 舞台显示比例 612.7.3 向文档中添加 XMP 元数据 622.8 设置首选参数 632.8.1 常规 632.8.2 ActionScript 652.8.3 自动套用格式 652.8.4 剪贴板 652.8.5 绘画 662.8.6 文本 672.8.7 警告 672.8.8 PSD文件和AI文件导入器 672.8.9 发布缓存 682.9 撤销、重做和重复命令 68应用案例——使用“重复”命令制作图标底纹 692.10 使用“历史记录”面板 702.10.1 使用“历史记录”面板撤销步骤 702.10.2 使用“历史记录”面板重放步骤 712.10.3 在文档间复制和粘贴步骤 712.10.4 清除历史记录 722.10.5 SWF历史记录 722.11 专家支招 722.11.1 发挥快捷键的作用 732.11.2 恢复丢失的面板或工具栏 732.12 总结扩展 732.12.1 本章小结 732.12.2 举一反三——卸载Flash CS6 73第3章 Flash CS6中的绘图技法 753.1 矩形工具 753.1.1 使用“矩形工具” 753.1.2 编辑笔触 773.1.3 对象绘制 783.2 椭圆工具 793.2.1 使用“椭圆工具” 79应用案例——使用“椭圆工具”绘制卡通角色身体 803.3 “基本矩形工具”和“基本椭圆工具” 833.3.1 基本矩形工具 83应用案例——使用“基本矩形工具”绘制圆角矩形 843.3.2 基本椭圆工具 84应用案例——使用“基本椭圆工具”绘制圆角矩形 853.4 多角星形工具 86应用案例——使用“基本星形工具”绘制纹理效果 873.5 线条工具 88应用案例——使用“线条工具”绘制卡通角色五官 893.6 铅笔工具 903.7 刷子工具 913.7.1 选择刷子大小 913.7.2 设置刷子形状 923.8 钢笔工具 933.8.1 设置“钢笔工具”的显示状态 933.8.2 使用“钢笔工具”绘制曲线 943.8.3 锚点的基本操作 943.8.4 将直线段转换为曲线段 95应用案例——使用“钢笔工具”绘制卡通小猪 963.8.5 调整线段 983.9 喷涂刷工具 98应用案例——使用“喷涂刷工具”绘制一颗树

1003.10 修改线条和形状轮廓 1023.10.1 使用“选择工具”改变形状 102应用案例——绘制卡通角色五官
1033.10.2 伸直和平滑线条 105应用案例——绘制卧倒的猴子 1063.10.3 高级平滑和高级伸直 1083.10.4 优化曲线 1083.10.5 使用“橡皮擦工具”擦除图形 1093.10.6 将线条转换为填充 1103.10.7 扩展填充对象
1113.10.8 柔化填充边缘 1113.11 使用辅助工具 1123.11.1 标尺 1123.11.2 网格 1123.11.3 辅助线 1133.12 贴紧
1143.12.1 贴紧至对象 1143.12.2 贴紧至像素 1143.12.3 贴紧至网格 1153.12.4 贴紧至辅助线 1153.12.5 贴紧至对齐 1163.13 专家支招 1163.13.1 Flash绘制图形的要点 1173.13.2 如何优化Flash绘制图形 1173.14 总结扩展 1173.14.1 本章小结 1173.14.2 举一反三——绘制卡通小猴 117第4章 Deco 工具的使用 1194.1 使用“Deco工具” 1194.1.1 藤蔓式填充 119应用案例——绘制漂亮的藤蔓效果 1204.1.2 网格填充 122应用案例——制作3D拼贴效果 1234.1.3 对称刷子 1254.1.4 3D刷子 1264.1.5 建筑物刷子 127应用案例——绘制城市天空效果 1284.1.6 装饰性刷子 130应用案例——为图像添加装饰边框 1314.1.7 火焰动画 132应用案例——制作燃烧的火焰动画效果 1324.1.8 火焰刷子 1344.1.9 花刷子 1344.1.10 闪电刷子 1354.1.11 粒子系统 136应用案例——制作漫天飞舞的气泡动画 1374.1.12 烟动画 1384.1.13 树刷子 1394.2 专家支招 1404.2.1 什么情况下会使用“Deco工具” 1404.2.2 如何创建动态的Deco动画 1404.3 总结扩展 1404.3.1 本章小结 1414.3.2 举一反三——使用“Deco工具”制作特效闪电 141第5章 图形颜色处理 1425.1 “样本”面板 1425.1.1 新建和复制样本 142应用案例——创建新的颜色到“样本”面板中 1435.1.2 添加、替换、清除和删除样本 1435.1.3 使用Web 216色 1445.1.4 保存样本 1445.1.5 使用“Kuler”面板创建颜色样板 1455.2 “颜色”面板 1455.2.1 纯色填充 146应用案例——使用纯色填充绘制卡通青蛙 1475.2.2 线性渐变填充 1495.2.3 径向渐变填充 150应用案例——使用渐变填充绘制卡通屋 1515.2.4 位图填充 156应用案例——位图填充的应用效果 1565.2.5 设置填充的不透明度 157应用案例——利用不透明度绘制闪烁光照效果 1575.3 创建笔触和填充 1595.3.1 使用“笔触颜色”和“填充颜色”按钮 159应用案例——设置“笔触颜色”和“填充颜色”绘制矩形 1595.3.2 设置“属性”面板中的“笔触颜色”和“填充颜色” 1605.4 修改图形的笔触和填充 1605.4.1 使用“滴管工具”采样颜色 1615.4.2 使用“颜料桶工具”修改填充 1625.4.3 使用“墨水瓶工具”修改笔触 1635.4.4 使用“渐变变形工具”修改渐变填充或位图填充 163应用案例——修改渐变填充绘制卡通牛 1645.5 专家支招 1685.5.1 Flash动画中颜色的运用要点 1685.5.2 笔触和填充上色的技巧 1685.6 总结扩展 1685.6.1 本章小结 1685.6.2 举一反三——绘制卡通城堡 169第6章 使用导入的素材 1706.1 在Flash中导入插图 1706.1.1 支持导入的图形格式 1706.1.2 将文件导入Flash 171应用案例——导入SWF文件到舞台中 1716.1.3 导入FXG文件 1726.1.4 导入Auto CAD DXF文件 1726.2 使用导入的位图 1726.2.1 交换位图 173应用案例——交换动画中的位图 1736.2.2 在外部编辑器中编辑位图 1746.2.3 分离位图并创建位图填充 174应用案例——分离位图制作透底效果 1756.2.4 将位图转换为矢量图 176应用案例——创建最接近原始位图的矢量图 1776.2.5 将矢量图转换为位图 1776.2.6 设置位图属性 1786.3 使用Fireworks文件 1786.3.1 从Fireworks PNG文件中导入的滤镜和混合 1796.3.2 将文本从Fireworks导入到Flash中 1806.4 使用Illustrator文件 1806.4.1 复制、移动Illustrator文件 1806.4.2 将Illustrator文件导入到Flash 1816.4.3 文本导入选项 1816.4.4 路径导入选项 1826.4.5 图像导入选项 1826.4.6 组导入选项 182应用案例——导入AI文件到Flash中 1836.4.7 设置AI文件首选参数 1846.5 使用InDesign文件 1856.5.1 打开XFL文件 1866.5.2 使用Flash CS6未压缩文档 1866.5.3 使用XFL文件的实时更新 186应用案例——使用未压缩文档实时更新图片 1866.6 使用Photoshop PSD文件 1876.6.1 导入Photoshop PSD 文件 1886.6.2 使用Photoshop PSD导入器 188应用案例——在Flash中导入Photoshop文档 1906.6.3 Photoshop 文件导入器首选参数 1906.7 导入视频和音频 1926.8 专家支招 1926.8.1 对于导入的PSD图像,怎么选择压缩方式 1936.8.2 导入外部文件要注意的事项 1936.9 总结扩展 1936.9.1 本章小结 1936.9.2 举一反三——导入外部图像序列制作逐帧动画 193第7章 Flash中对象的操作 1957.1 选择对象 1957.1.1 使用“选择工具”选择对象 1957.1.2 使用“部分选取工具”选择对象 1967.1.3 使用“套索工具”选择对象 1967.1.4 选择元件对象 1977.2 预览图形对象 1977.2.1 预览图形对象轮廓 1977.2.2 高速显示图形对象 1987.2.3 消除动画中的锯齿 1987.2.4 消除动画中文字的锯齿 1997.2.5 显示整个动画中的对象 1997.3 图形对象的基本操作 1997.3.1 移动图形对象 1997.3.2 复制图形对象 2007.3.3 重制对象 2017.3.4 删除图形对象 2027.3.5 将对象转换为位图 2027.4 图形对象的变形操作 2027.4.1 认识变形点 2037.4.2 自由变换对象 204应用案例——制作飞入动画 2047.4.3 扭曲图形对象 2077.4.4 缩放对象 2077.4.5 封套对象 2087.4.6 旋转和倾斜对象 2097.4.7 翻转对象 2097.5 3D平移和旋转对象 2107.5.1 3D平

移对象 2107.5.2 3D旋转对象 212应用案例——制作旋转的金币动画 2127.6 合并图形对象 2147.6.1 联合
2147.6.2 交集 2157.6.3 打孔 2157.6.4 裁切 2167.6.5 重做 216应用案例——使用“合并对象”制作特殊图
案 2177.7 排列和对齐图形对象 2197.7.1 层叠图形对象 2197.7.2 对齐图形对象 2197.8 组合和分离图形
2217.8.1 组合图形对象 2217.8.2 分离图形对象 2227.9 专家支招 2237.9.1 场景中心和元件中心的用途是
什么 2237.9.2 操作中的快捷键使用技巧 2237.10 总结扩展 2237.10.1 本章小结 2237.10.2 举一反三——绘
制台球场景 223第8章 文本的使用 2258.1 Flash文本简介 2258.1.1 文本引擎 2258.1.2 传统文本的分类 226
应用案例——设置文本的基本样式 2288.1.3 TLF文本的分类 2298.1.4 传统文本与TLF文本的区别
2308.1.5 创建可滚动文本 2308.2 Flash文本的方向 2318.3 Flash文本的创建与编辑 2318.3.1 创建文本
2318.3.2 编辑文本 2328.3.3 转换输入框 2338.4 传统文本 2338.4.1 位置和大小 2348.4.2 字符属性 234应用
案例——使用字符选项制作文字特殊效果 2358.4.3 段落样式 238应用案例——使用段落样式制作特殊
效果 2388.5 TLF文本 2408.5.1 字符样式和高级字符样式 2408.5.2 段落样式和高级段落样式 244应用案例
——通过段落属性制作网页开场效果 2468.5.3 “容器和流”属性 249应用案例——通过“容器和流”
属性制作文字分栏效果 2528.6 拼写检查 2538.6.1 拼写设置 2538.6.2 拼写检查 2548.6.3 字体替换 255应用
案例——对按钮文字内容进行拼写检查 2568.7 分离文本 257应用案例——将文本分散到图层 2578.8 嵌
入字体 2598.9 设置文本链接 260应用案例——设置文本超链接 2608.10 消除锯齿 2638.10.1 使用设备字
体 2638.10.2 位图文本（无消除锯齿） 2648.10.3 动画消除锯齿 2648.10.4 可读性消除锯齿 2648.10.5 自定
义消除锯齿 2648.11 专家支招 2658.11.1 怎样才能保证Flash正常显示文本 2658.11.2 什么情况下使用TLF
文本 2658.12 总结扩展 2658.12.1 本章小结 2658.12.2 举一反三——使用TLF文本排版 266第9章 熟悉“时
间轴”面板 2689.1 “时间轴”面板 2689.1.1 “时间轴”面板简介 2689.1.2 在“时间轴”面板中标识不
同类型的动画 2709.1.3 图层的作用 2719.2 使用图层 2729.2.1 创建新图层 2729.2.2 选择图层 273应用案
例——通过选中图层来调整帧上的对象 2739.2.3 重命名图层 2749.2.4 复制图层 275应用案例——在同一文
件中复制图层 276应用案例——在不同文件之间复制图层 2769.2.5 删除图层 2779.2.6 调整图层顺序
2789.2.7 设置图层属性 2789.3 图层状态 2799.3.1 显示和隐藏图层 2799.3.2 锁定和解锁图层 2809.3.3 显
示图层轮廓 2819.3.4 修改图层轮廓颜色 2819.4 组织图层 2829.4.1 新建图层文件夹 2829.4.2 编辑图层文
件夹 2839.4.3 展开/折叠图层文件夹 2839.5 分散到图层 284应用案例——制作小狗眨眼动画 2849.6 时间
轴中的帧 2869.6.1 帧 2869.6.2 关键帧 2879.6.3 空白关键帧 2879.6.4 设置帧频 2889.7 编辑帧 2889.7.1 插
入帧 2889.7.2 选择帧 2899.7.3 复制帧 2899.7.4 移动帧 2909.7.5 删除和清除帧 2909.7.6 帧的转换 2919.7.7
帧标签 291应用案例——制作风车动画 2929.8 绘图纸外观 293应用案例——使用绘图纸外观调整影片
2959.9 Flash动画的播放控制 2979.9.1 控制动画 2979.9.2 测试影片 2979.9.3 清除缓存 2979.9.4 循环播放
2989.10 专家支招 2989.10.1 图层数量过多时，如何管理 2989.10.2 如何才能准确地知道当前的帧数
2999.11 总结扩展 2999.11.1 本章小结 2999.11.2 举一反三——制作踢球动画 299第10章 元件、实例和库
30110.1 元件、实例和库概述 30110.1.1 元件和实例概述 30110.1.2 库概述 30110.1.3 启动简单按钮
30210.2 创建元件 30210.2.1 创建图形元件 302应用案例——制作漂亮的小老虎元件 30310.2.2 创建按钮
元件 306应用案例——制作游戏开始按钮 30610.2.3 创建影片剪辑元件 309应用案例——制作动态的太
阳元件 31010.3 管理元件 31410.3.1 剪切、复制和粘贴元件 31410.3.2 重命名和删除元件 31410.3.3 直接
复制和移动元件 31410.3.4 转换元件 31510.3.5 导出元件 31510.4 元件的注册点和中心点 31710.4.1 元
件的注册点 31710.4.2 修改注册点 31710.4.3 元件的中心点 31810.4.4 改变中心点 318应用案例——制作三
维翻转效果 31810.5 编辑元件 31910.5.1 在当前位置编辑元件 32010.5.2 在新窗口中编辑元件 32010.5.3
在元件的编辑模式下编辑元件 32110.6 创建与编辑实例 32110.6.1 创建实例 32110.6.2 复制实例 321应用
案例——复制实例为树元件添加果实 32210.6.3 设置实例的颜色样式 323应用案例——设置实例的颜色
样式 32410.6.4 改变实例的类型 32610.6.5 分离实例 32610.6.6 交换实例 327应用案例——小幽采蘑菇动
画效果 32710.7 “库”面板 33110.7.1 “库”面板简介 33110.7.2 使用“库”面板管理资源 33310.7.3 利
用文件夹组织库项目 33310.7.4 项目排序 33410.7.5 查找未使用的库项目 33410.7.6 手动更新库文件
33510.7.7 在文档间复制库资源 33510.8 公用库 33510.8.1 调用公共库资源 335应用案例——创建公用库
33610.8.2 调用外部库中的元件 33610.8.3 使用共享资源 33710.8.4 在源文档中创建共享资源 33710.8.5 在
目标文档中创建共享资源 33810.8.6 断开目标文档与源文档共享资源的链接 33810.8.7 创作期间的共享
资源 33910.9 专家支招 33910.9.1 如何处理图形、按钮和影片剪辑元件之间的关系 33910.9.2 养成良好的

命名习惯 34010.10 总结扩展 34010.10.1 本章小结 34010.10.2 举一反三——制作漂亮的按钮元件 340第11章 元件的滤镜效果和混合模式 34211.1 为对象实例设置循环 34211.1.1 设置循环 343应用案例——使用循环制作闪烁灯效果 34311.1.2 设置播放一次 344应用案例——使用“播放一次”制作欢快小兔子 34411.1.3 设置单帧 34811.2 缩放和缓存元件 34811.2.1 关于9切片缩放和影片剪辑元件 34811.2.2 启用9切片缩放 34911.2.3 编辑9切片缩放 34911.2.4 使用9切片缩放和影片剪辑元件 349应用案例——使用9切片制作成长的小树 35011.2.5 缩放舞台上的内容 35211.2.6 使用位图缓存改进呈现性能 35211.2.7 设置元件的可见性 35211.2.8 为元件指定位图缓存 35311.2.9 为缓存的元件实例指定背景颜色 35311.2.10 修改元件的颜色和透明度 35311.3 混合模式 35411.3.1 混合模式简介 35411.3.2 混合模式类型 354应用案例——制作闪耀光芒动画效果 35711.4 滤镜效果 35811.4.1 滤镜简介 35811.4.2 滤镜和 Flash Player 的性能 35811.4.3 Pixel Bender 滤镜 35811.4.4 动画滤镜 35911.4.5 “滤镜”选项组 36011.4.6 投影 36011.4.7 模糊 362应用案例——使用“模糊”滤镜效果制作渐隐动画效果 36311.4.8 发光 36611.4.9 斜角 36711.4.10 渐变发光 36811.4.11 渐变斜角 37011.4.12 调整颜色 37111.5 编辑滤镜 37211.5.1 添加、删除与重置滤镜 37211.5.2 滤镜预设 37311.5.3 复制与粘贴 37411.5.4 启用和禁用 37411.6 专家支招 37511.6.1 图形元件的“循环”概念与影片剪辑元件有什么区别？ 37511.6.2 在动画中如何适当地使用元件 37511.7 总结扩展 37511.7.1 本章小结 37511.7.2 举一反三——使用“发光”滤镜制作闪烁发光动画效果 376第12章 Flash基础动画制作 37712.1 逐帧动画 37712.1.1 制作逐帧动画 37712.1.2 逐帧动画的特点 377应用案例——制作散步的女孩动画 378应用案例——导入逐帧动画 38112.2 补间形状动画 38212.2.1 补间形状动画的特点 38212.2.2 使用形状提示控制形状变化 382应用案例——制作图像转换动画 383应用案例——制作播报动画 38612.3 传统补间与补间动画 38812.3.1 创建传统补间动画 38812.3.2 传统补间动画相关选项 389应用案例——制作啤酒广告动画 39012.3.3 创建补间动画 39412.3.4 补间动画相关选项 395应用案例——制作女孩滑冰动画 397应用案例——制作路径补间动画 39912.3.5 补间动画与传统补间动画的差异 401应用案例——制作路径补间动画 40212.4 “时间轴”面板的基本操作 40412.4.1 翻转帧 404应用案例——制作运动的足球 40412.4.2 复制和粘贴补间动画 40712.4.3 选择性粘贴动画 40712.4.4 将动画复制为ActionScript 3.0 40812.5 使用动画预设 40912.5.1 预览动画预设 40912.5.2 应用动画预设 410应用案例——应用动画预设 41012.6 专家支招 41212.6.1 添加缓动值的妙用 41212.6.2 如何使用调整到路径 41212.7 总结扩展 41212.7.1 本章小结 41212.7.2 举一反三——制作眩光动画 412第13章 Flash高级动画制作 41413.1 遮罩动画 41413.1.1 遮罩动画的概念 41413.1.2 创建遮罩动画 415应用案例——利用遮罩制作动感动画 416应用案例——制作百叶窗变换动画 41813.2 引导层动画 42213.2.1 引导层动画的概念 422应用案例——使用引导层制作飞船动画 42213.2.2 创建引导线动画 424应用案例——使用传统运动引导层制作汽车动画 42413.3 使用场景 42613.3.1 关于“场景”面板 42713.3.2 添加和删除场景 42713.3.3 更改场景的名称 42813.3.4 重制场景 42813.3.5 更改文档中场景的顺序 42913.3.6 查看特定场景 42913.4 使用Flash项目 42913.4.1 创建项目 43113.4.2 打开现有项目 43113.4.3 关闭项目 43213.4.4 删除项目 43213.4.5 将以前的项目转换为新项目格式 43313.4.6 向项目添加新文件或文件夹 43313.4.7 从项目中删除文件或文件夹 43313.4.8 创建ActionScript类 43413.4.9 创建类模板 43513.4.10 编译FLA文件 43513.4.11 创建Flash项目以用于Flex类文件 43613.5 专家支招 43713.5.1 制作多种类型的遮罩动画 43713.5.2 如何制作多个对象的路径引导动画 43713.6 总结扩展 43713.6.1 本章小结 43713.6.2 举一反三——制作卷轴动画 438第14章 使用动画编辑器和命令 43914.1 使用动画编辑器 43914.1.1 动画编辑器的功能 43914.1.2 “动画编辑器”面板 439应用案例——使用动画编辑器制作动画 44014.2 控制“动画编辑器”面板中各属性的显示 44214.2.1 展开/折叠属性 44214.2.2 设置可查看的帧 44214.2.3 修改图形大小和展开的图形大小 44314.2.4 添加删除效果或滤镜 44314.3 编辑属性曲线的形状 44314.3.1 调整属性曲线 443应用案例——编辑属性曲线制作闪烁的星星效果 44414.3.2 属性曲线控制点 44514.3.3 复制粘贴曲线 44614.3.4 翻转关键帧 44614.4 设置缓动补间 44614.4.1 在“属性”面板上设置缓动 44614.4.2 在“动画编辑器”面板中设置缓动 447应用案例——使用缓动制作晃动效果 44714.4.3 在“动画编辑器”面板中编辑缓动曲线 44914.4.4 自定义缓动曲线 449应用案例——自定义缓动曲线 44914.5 使用“命令”自动处理任务 45114.5.1 创建和管理命令 45114.5.2 运行命令 45214.5.3 获取更多命令 45214.6 导入外部插件 45214.7 专家支招 45314.7.1 动画编辑器的用途 45314.7.2 为什么在“历史记录”面板中不能保存为命令 45314.8 总结扩展 45414.8.1 本章小结 45414.8.2 举一反三——使用“动画编

编辑器”面板制作开场动画 454第15章 骨骼运动和3D动画 45615.1 关于反向运动 45615.1.1 创建骨骼动画 456应用案例——向元件添加骨骼 458应用案例——向图形添加骨骼 46215.1.2 编辑骨骼动画 46415.1.3 使用“绑定工具” 46615.1.4 调整IK运动约束 467应用案例——使用骨架制作皮影动画 46915.2 3D转换动画 47115.2.1 3D旋转动画 471应用案例——制作3D旋转动画 47215.2.2 全局转换与局部转换 47415.2.3 3D平移工具 474应用案例——制作3D平移动画 47515.3 专家支招 47715.3.1 向IK对象添加缓动 47715.3.2 调整透视角度和消失点 47715.4 总结扩展 47715.4.1 本章小结 47815.4.2 举一反三——制作立体三维旋转动画 478第16章 应用声音和视频 48016.1 声音的基础知识 48016.1.1 声音的格式 48016.1.2 声音的采样率 48116.1.3 声音的位深 48116.1.4 声道 48216.2 在Flash中导入声音 48216.2.1 了解声音的两种类型 48216.2.2 导入声音文件 482应用案例——为按钮添加声音 48316.2.3 为影片添加声音 48416.2.4 在播放中设置静音 48416.3 在Flash中编辑声音 48516.3.1 选择声音 48516.3.2 声音的效果 48516.3.3 声音的同步方式 48616.3.4 声音的重复 48616.3.5 声音编辑器 48716.3.6 使用行为控制声音播放 48816.3.7 使用行为将声音文件载入 489应用案例——为动画添加背景声音 48916.3.8 使用行为播放或停止声音 49016.4 声音的压缩 49116.4.1 设置声音属性 49116.4.2 声音的压缩设置 49216.4.3 导出Flash文档声音的准则 49416.5 在Flash中导入视频 49416.5.1 可导入的视频格式 49416.5.2 在Flash中导入视频文件 49516.5.3 导入进行渐进式下载的视频 495应用案例——导入渐进式下载的视频 49616.5.4 嵌入视频 497应用案例——使用嵌入视频 49816.5.5 处理导入的视频文件 49916.5.6 使用视频提示点 50016.5.7 导出QuickTime视频文件 50116.6 关于辅助内容 50216.6.1 关于辅助内容 50216.6.2 使用Flash输入用于屏幕阅读器的辅助功能信息 50316.6.3 为屏幕阅读器指定高级辅助功能选项 50316.7 使用ActionScript控制 50416.7.1 使用ActionScript控制音频 504应用案例——使用ActionScript制作播放按钮 50416.7.2 使用ActionScript控制视频的播放 505应用案例——使用ActionScript控制视频的播放 50516.8 专家支招 50716.8.1 解决动画中声音和动画同步的问题 50716.8.2 有些音频、视频不能导入Flash的原因 50716.9 总结扩展 50816.9.1 本章小结 50816.9.2 举一反三——导入视频文件 508第17章 ActionScript 3.0基础 50917.1 ActionScript 3.0概述 50917.1.1 与ActionScript 2.0的区别 50917.1.2 ActionScript 3.0的新增功能 51117.2 ActionScript 3.0的工作环境 51317.2.1 “动作”面板的概念 51317.2.2 脚本助手模式 515应用案例——使用脚本助手制作拖曳动画 51517.2.3 代码提示 51717.2.4 自定义ActionScript编辑器环境 51917.2.5 在帧中编辑ActionScript程序代码 52017.2.6 在外部类文件中编写代码 52117.2.7 ActionScript代码的封装 52217.3 ActionScript 3.0的编程基础 52217.3.1 常量 52217.3.2 变量的定义 52317.3.3 在程序中使用变量 52617.3.4 创建和使用Object 52617.3.5 创建和使用数组 52717.3.6 ActionScript 3.0的基本语法 53017.4 ActionScript 3.0的数据运算 53317.4.1 表达式 53317.4.2 算术运算符 53417.4.3 字符串运算符 53417.4.4 比较运算符和逻辑运算符 53517.4.5 位运算符 53717.4.6 赋值运算符 53817.4.7 运算符的使用规则 53917.5 ActionScript 3.0的流程控制 53917.5.1 语句和语句块 54017.5.2 if...else条件语句 54117.5.3 switch条件语句 54217.5.4 do...while循环 54417.5.5 for循环 54517.6 使用with语句 54617.7 全局函数和自定义函数 54717.7.1 使用预定义全局函数 54717.7.2 使用函数 55117.8 数据类型检查 55317.9 专家支招 55417.9.1 没有编程基础也能使用ActionScript制作动画吗 55417.9.2 学好ActionScript编程 55417.10 总结扩展 55417.10.1 本章小结 55617.10.2 举一反三——计算出结果 556第18章 ActionScript 3.0的应用 55718.1 在ActionScript 3.0中使用类 55718.1.1 创建类的实例 55718.1.2 访问对象属性 55818.1.3 调用对象方法 55818.2 常用类的编写 55918.2.1 响应鼠标事件 559应用案例——制作鼠标拖曳动画效果 559应用案例——使用include方法导入外部类 56118.2.2 元件类 563应用案例——使用封装实现拖动效果 56318.2.3 动态类 564应用案例——使用动态类实现拖曳动画效果 56418.2.4 不使用库元件的“动态类” 567应用案例——使用Drawing Api绘制拖曳对象 56718.2.5 使用类包 569应用案例——使用类包实现动画效果 57018.3 显示层级和显示对象 57118.3.1 创建对象 57118.3.2 显示对象 572应用案例——使用addChild方法显示对象 572应用案例——在对象中加入子内容 57418.4 使用键盘响应 575应用案例——使用键盘控制游戏人物方向 57618.5 专家支招 58018.5.1 实现控制影片剪辑的播放和停止 58018.5.2 实现鼠标拖动影片剪辑动画效果 58118.5.3 实现删除影片剪辑实例 58118.6 总结扩展 58118.6.1 本章小结 58218.6.2 举一反三——制作鼠标跟随动画效果 582第19章 Flash动画的调试与发布 58319.1 Flash动画的调试 58319.1.1 ActionScript 2.0调试器 58319.1.2 调试 ActionScript 3.0 58419.1.3 远程调试会话 58519.2 优化影片 58519.3 发布Flash动画 58619.3.1 发布设置 58619.3.2 Flash 587应用案例——使用“发布”命令发布SWF加密文件 58919.3.3 HTML 59119.3.4 GIF图像 59419.3.5 JPEG

图像 59519.3.6 PNG图像 59619.3.7 Win放映文件和 Mac放映文件 59719.3.8 发布预览 59819.3.9 发布Flash动画 59819.4 导出Flash动画 59819.4.1 导出图像文件 598应用案例——导出JPEG图像 600应用案例——导出GIF图像 60119.4.2 导出所选内容 60219.4.3 导出影片文件 603应用案例——导出PNG序列 60619.4.4 发布AIR for Android 应用程序 60719.4.5 为AIR for iOS 打包应用程序 60819.5 专家支招 60819.5.1 发布文件前要注意的问题 60819.5.2 分析发布出的动画不能正常播放的原因 60819.6 总结扩展 60919.6.1 本章小结 60919.6.2 举一反三——使用“发布”命令发布Windows放映文件 609第20章 按钮、导航菜单的动画制作 61020.1 制作“开始游戏”按钮 61020.1.1 设计分析 610应用案例——制作开始游戏按钮 61120.2 制作“游戏登录”按钮 61620.2.1 设计分析 616应用案例——制作游戏登录按钮 61620.3 制作娱乐网站导航 62520.3.1 设计分析 625应用案例——制作娱乐网站导航 62620.4 制作社区网站导航 63120.4.1 设计分析 631应用案例——制作社区网站导航 631第21章 贺卡、MTV和动画短片制作 64121.1 制作思念贺卡动画 64121.1.1 设计分析 641应用案例——制作思念贺卡动画 64121.2 制作产品展示动画 64821.2.1 设计分析 648应用案例——制作产品展示动画 64821.3 制作MTV短片动画 65521.3.1 设计分析 655应用案例——制作MTV短片动画 65521.4 制作网站开场动画 66121.4.1 设计分析 661应用案例——制作网站开场动画 662

编辑推荐

张晓景和柳立言编著的《中文版Flash CS6完全自学一本通》遵循由易到难、通俗易懂、基础知识与操作案例相结合的原则，全面详细地介绍了Flash CS6从文档创建、图形绘制、动画制作到发布输出等各个环节的全部知识点和操作。

本书实例丰富，图文并茂，在每章中为读者提供了专家支招的分析，并在每章结尾为读者提供个举一反三的案例，供读者测验学习成果。

本书附带1张DVD光盘，光盘中收录了本书所有案例的素材文件和最终效果文件，读者可以通过这些素材进行实例操作，以尽快熟悉并增强对Flash CS6各项功能的理解。

光盘中还加入了书中所有案例的视频教学文件，以帮助读者更好地学习。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介, 请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>